

Cada año, los gráficos de videojuegos se vuelven cada vez más realistas. Desafortunadamente, esto a menudo significa que la historia queda en segundo plano ante los impresionantes gráficos. Por otro lado, está la ficción interactiva, que antepone la historia a cualquier otra cosa.

Mi proyecto sería crear una historia interactiva contada con Phyton. Utilizando imágenes, texto y gráficas. El programa simulará un lugar y algunas acciones, los jugadores usan comandos de texto para controlar personajes e influir en el entorno.

```
1 import random
2 choices = ["A","B"]
3 choice2a = random.choice(choices)
4 print(choice2a)
5
6 from time import sleep
7 name= input("what is your name")
8 print "Hi " + name + (" Welcome to my story")
9 sleep(3)
10 print "You are watching TV when an asteroid with a door falls through your roof"
11 sleep(2)
12 print ("You can:")
13 print ("Choice A: Call 911")
14 print ("Choice B: Hide behind the TV")
15 choice1 = input("what do you do")#choice
16 if choice1 == "a" or choice1 == "A":
17     print "You call and hear fuzz: The phone has been blocked"
18     print ("You can:")
19     print ("Choice A: Try your cell phone")
20     print ("Choice B: Throw the phone into the ground")
21     choice2a=input("What do you do?")#choice
22 if choice2a == "a" or choice2a == "A":
23     print ("Your cell phone will not turn on; the batterie has been removed")
24     sleep(2)
25     print ("You stomp on the ground and it breaks the floor and you fall in a h
26 elif choice2a == "b" or choice2a == "B":
27     print ("You get shocked and die")#die
28 elif choice1 == "b" or choice1 == "B":
```

